REVISTA

MICRO LANCES

N: 01 — CR$ 850,00



MICRO LANCES

[illegible] (IR)RESPONSÁVEL

[illegible]

[illegible]

REDAÇÃO

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

COLABORADORES

[illegible]

MICRO LANCES não tem o seu período de publicação definido, pois irá depender da aprovação e participações dos leitores. Por esta razão, não será possível a realização de assinaturas da revista, pelo menos por enquanto.

A publicação do segundo número será anunciado como foi feito na primeira edição, continuando o mesmo endereço para o pedido.

ÍNDICE

Amigo Leitor

Como todo bom leitor é ótimo observador, ao ler esta revista, talvez você irá notar alguns erros e/ou sentirá que alguma coisa está faltando ou que poderia vir a ser melhorada.

Caso venha a acontecer, pedimos desculpas por nossas falhas e como todo bom "crítico" que se preza e sabe aproveitar desta capacidade, pedimos para que no mostre os devidas falhas no intuito de retificar, complementar ou aprimorar e que essas falhas não se mostrem presentes nas próximas edições para poder-mos ter um produto que satisfaça as exigências de cada leitor.

A edição.

EDITORIAL

Prezado leitor:

Você tem em suas mãos a primeira edição de "MICRO LANCES". Micro Lances é uma revista totalmente voltada para os usuários das mais diversas linhas de micros mas que depende da colaboração de todos os "malucos" que resolveram adquirir o seu exemplar.

Vocês verão que esta revista terá bastante utilidade ("o papel é meio áspero"), desde que saibam aproveitar todo o seu conteúdo

Esta revista é uma espécie de veículo entre os usuários, um tipo de "Ponto de Encontro". Mas este veículo só poderá se locomover se for abastecido pelas informações, colaborações,críticas e desabafos de cada usuário, sem distinção de linha ou espécie de computador.

Não esqueça !!

"Você faz parte de nossa redação. A sua colaboração é de extrema importância e dela, todos os usuários estão se beneficiando. Com isso, você se torna popular e estimado por todos os leitores.

COLABORE !!

CASTRO.

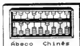
A EVOLUÇÃO DO COMPUTADOR

O homem é um ser que tem como instinto, o ato de ser preguiçoso.

Tudo começou a muito tempo, quando descobriu que poderia criar objetos que o ajudasse, principalmente no que diz respeito a cálculos, provando assim, ser preguiçoso até para pensar.

O computador foi uma saída (talvez a única inteligente), começando então, na China com o famoso "Ábaco Chinês", do qual se originou a álgebra booleana.

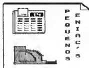
Logo depois, PASCAL, um famoso matemático e a grande revelação da preguiça (contribuiu bastante), no ano de 1642, inventou a "Máquina de Pascal".



Ábaco Chinês

Se tratava de uma engenhoca totalmente mecânica, porém eficaz.

O primeiro dispositivo a ter alguma semelhança com os computadores modernos foi criado por outro "louco", chamado CHARLES BABBAGE no ano de 1833, que se chamou "Máquina Analítica".



É possível que após a invenção da máquina, o "louco" Babbage, tenha perdido os poucos pinos que havia em sua cabeça, impedindo-o de terminar a fabricação do seu invento.

Mais tarde, sua "aprendiz de louco", ADA AUGUSTA, condessa de Lovelace, filha do poeta inglês LORD BYRON, reacendeu a chama que Babbage havia deixado apagar. Recentemente, uma linguagem de programação muito importante foi criada, recebeu o nome de "ADA" em reconhecimento ao excelente trabalho de Ada Augusta e por ser a primeira programadora da história.

Na minha opinião esta linguagem deveria se chamar "Charles" ou então "Babbage" pois, afinal, o instrumento foi criado por Babbage e Ada só o afinou!!

Só durante a II Guerra Mundial, o assunto voltou a merecer atenção devido a necessidade da época e foram então desenvolvidos dois computadores com o dobro de eficiência e com o tamanho cem vezes maior que as máquinas criadas anteriormente. São elas Mark 1, que usava componentes eletromecânicos e o Eniac, construído entre 1944 e 1947, que usava válvulas eletrônicas. Ambos com tamanhos "caminhonescos", eram as vedetes do momento.

O Eniac era capaz de executar 10000 adições por segundo, porém os programas não eram guardados na sua memória. Os programas eram feitos em um painel retangular que possuía um emaranhado de fios onde o coitado do programador fazia as ligações que resultasse na sequência de operações desejado. Para trocar de programa, deveria desfazer todas as ligações. Facinho não ?

VON NEUMANN (outro louco), que foi o principal consultor do projeto Eniac, teve outra grande idéia: o programa deveria ser armazenado na memória do computador (BRAVO!!), dando assim, início às Máquinas de Von Neumann, que foram e ainda são chamados os computadores que seguiram esta brilhante idéia de Neumann.



COMPUTADORES ATUAIS

Os Eniac's foram muitos dispendiosos e haviam poucas empresas que pudessem adquirir.

Mas com o avanço da tecnologia, as válvulas eletrônicas foram dando lugar para os transistores, logo depois, para os circuitos integrados e depois para os circuitos com maior grau de integração.

Este avanço resultou na redução de preço e de tamanho e no aumento da eficiência.

Mas os parentes do Eniac ainda existem ! Os Eniac's de bolso, que os usuários apelidaram de "CALCULADORAS".

PROGRAMAS

MONTADOR

Neste primeiro número da revista, estamos apresentando um programa que com certeza, será muito útil aos usuários de micros da linha MSX.

Este programa é dedicado a você, metido a programador, que quer digitar um programa em Linguagem de Máquina e não possui um compilador propriamente dito.

Com o Montador, você digita todo o programa em L.M., diretamente pelo Basic, tendo somente, que fornecer no início do trabalho, o Endereço Inicial (área da memória onde iniciará o programa), o Endereço Final (área da memória onde terminará o programa), o Endereço de Execução (área da memória onde iniciará o programa batido pelo "doido" do usuário) e o Nome do programa.

Com estes parâmetros, não será necessário fazer um programa em Basic para executar o programa em L.M., podendo executá-lo somente com o comando <BLOAD>.

FUNCIONAMENTO DO PROGRAMA:

Depois de fornecido o End.Inicial, Final, Execução e o Nome do Programa, você terá em seu monitor, um pequeno menu composto de

(C) => Colocar dados na memória: O programa iniciará a partir do endereço fornecido como Endereço Inicial.

(L) => Listar dados da memória: Será apresentado no vídeo, toda a área da memória a partir do início do programa.

(G) => Gravar dados em disco: Será apresentado no vídeo, todos os parâmetros fornecidos pelo usuário no início da operação, tendo somente que por as aspas nos seus devidos lugares e teclar <enter>.

Obs. Depois de digitado, salve com <SAVE "MONTADOR.BAS"> e para carregar use o comando <LOAD "MONTADOR.BAS"> e <RUN>.

O PROGRAMA:

```
10 CLS KEY OFF
20 SCREEN 0 CLEAR 200 Z$="0000"
30 PRINT"ENDEREÇO INICIAL", INPUT W$
40 PRINT"ENDEREÇO FINAL", INPUT Z$
50 IF W$>Z$ THEN CLS PRINT PRINT PRINT PRINT PRINT"O ENDEREÇO
INICIAL DEVE SER MAIOR QUE O ENDEREÇO FINAL '" FOR G=0 TO 500
NEXT G GOTO 10
60 PRINT"ENDEREÇO DE EXECUÇÃO", INPUT S$
70 PRINT"NOME DO PROGRAMA, "INPUT X$
80 CLS PRINT"(C)oIooar dados na memória" PRINT(L)istar dados
da memória".PRINT"(G)uardar dados em disco" PRINT"*", GOSUB 23
0 PRINT A$
90 IF A$="G" OR A$="g" THEN GOTO 200
100 IF A$="C" OR A$="o" THEN GOTO 120
110 IF A$="L" OR A$="I" THEN GOTO 180ELSEPRINT GOTO 200
120 LINEINPUT A$ A=VAL("&H"+W$)
130 PRINT GOSUB 250 V=PEEK(A) GOSUB 260 PRINT"-",
140 GOSUB 210 L=V*16 IF E=1 THEN 160 ELSE GOSUB 210 L=L+V IF E
=1 THEN GOTO 160 ELSE POKE A,L A=A+1
150 GOTO 130
160 IF A$=CHR$(B)THEN A=A-1 ELSE IF A$=CHR$(32) THEN A=A+1 ELS
E IF A$=CHR$(13) THEN GOTO 00
170 GOTO 130
100 LINE INPUT A$ A=VAL ("&H"+W$)
190 FOR L=0 TO 15 GOSUB250 FOR M=0 TO 7 V=PEEK(A) S=S+V GOSUB
260 A=A+1 NEXT PRINT" ", V=S GOSUB 260 PRINT NEXT
200 PRINT 0OSUB 230 IF A$<>" "THEN 80 ELSE 190
210 E=0 GOSUB 230 IF A$<CHR$(40)THEN E=1 RETURNELSE IF A$>CHR$
(70)THEN 210
220 V-VAL("&H"+A$) PRINT A$, RETURN
230 A$=INKEY$ IF A$="" THEN GOTO 230 ELSE IF A$>CHR$(96)AND A$
<CHR$(123)THEN A$=CHR$(ASC(A$)-32)
240 RETURN
250 A$=HEX$(A) PRINT LEFT$(Z$,4-LEN(A$))+A$+" ", S=INT(A/256)+
(AAND 255) RETURN
260 A$=RIGHT$(HEX$(V),2) PRINT LEFT$(Z$,2-LEN(A$))+A$+" ", RET
URN
270 RESUMENEXT
200 CLS KEY OFF
290 PRINT PRINT PRINT PRINT PRINT"BSAVE ",X$,".BIN ",",&H",W$,
",&H",Z$,",&H",S$
```

TRABALHO DE COLABORADORES

Bom, este espaço foi reservado para aqueles que não têm nada para fazer em casa e param em frente ao microcomputador e começam a inventar moda.

O mais incrível é que em uma dessas investidas ao micro, como meio de "coçassão de sa...", acaba, geralmente, saindo alguma coisa que preste '.

Foi justamente por esta e outras razões que decidimos deixar esta sessão para as modas inventadas pelos usuários de"TODAS AS LINHAS DE MICROS".

Então escrevam e mostrem todas as suas invenções '''

JOGOS

Neste número da revista, vamos falar de um fabuloso jogo da CASIO.

No jogo "STONE OF WISDOW", você é um valente guerreiro que tem por objetivo, se aventurar pelas salas no interior da pirâmide e salvar seu avô que se encontra no final do labirinto.

Dentro da pirâmide, você irá encontrar vários blocos que, quando destruídos pela sua poderosa espada(sua única arma), fará aparecer um prêmio que pode ser: LIFE, POWER ou DINHEIRO.

Para transpor as salas da pirâmide, você deve usar as escadas existentes nas mesmas ou as entradas situadas nas paredes das salas.

Existem, porém, salas que além de possuírem escadas ou entradas, também possuem entradas secretas que devem ser encontradas por você utilizando sua espada, lançando-a contra certos locais das paredes laterais das salas da pirâmide.

Em certas salas, você encontrará símbolos que você poderá comprar utilizando o dinheiro pego por você no decorrer do jogo, bastando somente, pôr o boneco em cima do símbolo desejado e teclar <RGRA>.

Chegando no "primeiro" final do jogo, aparecerá na tela um menu indicando que TRIGER 1<RGRA>-Termina o jogo e TRIGER 2<ESPAÇO>-Recomeça o jogo.

Se for teclado RGRA, o jogo terminará sem apresentar os nomes dos criadores do jogo e se for teclado ESPAÇO, o jogo recomeçará com nível de dificuldade maior e ao terminá-lo, aparecerá na tela os nomes dos criadores.

OS ADVERSÁRIOS:


A BOLHA => Ela procurará sempre se locomover ao seu encontro, só parando se houver um obstáculo entre vocês.


O LEÃO => é um leão que fica andando sempre nas posições horizontais.


A SOMBRA=> Ela é o inimigo mais constante principalmente na primeira fase. Anda nas direções horizontais e verticais.


A ARANHA=> Ela é um inimigo muito perigoso. Se locomove nas direções horizontais, verticais e diagonais.


A MOEDA => é o adversário mais perigoso. Anda como a aranha só que com maior velocidade.


A SETA => se deslocam de uma parede a outra com grande velocidade.

OS PRÊMIOS

 => DINHEIRO  => POWER  => LIFE  => MAPA

Para aqueles que encontram alguma dificuldade para terminar ou até passar pelas fases deste fabuloso jogo, temos aqui um programa que o deixará com LIFE, INTEL e POWER no máximo além de lha deixar imune por algum tempo.

```
10 CLS KEY OFF PRINT"         VI
   DAS INFINITAS (S/N)"
20 INPUT A$
30 IF A$="S" OR A$="s" THEN GO
   TO 70
40 IF A$="N" OR A$="n" THEN BL
   OAD"STONE1",R BLOAD"STONE2"
   ,R
```

```
50 IF A$<>"S" OR A$<>"s" THEN G
   OTO 10
60 IF A$<>"N" OR A$<>"n" THEN G
   OTO 10
70 BLOAD"STONE1",R BLOAD"STONE2
   " POKE&H9327,60
80 DEFUSR=PEEK(&HFCC0)*256+PEEK
   (&HFCBF) A=USR(0)
```

CRÍTICAS (DES)CONSTRUTIVAS

Esta sessão é destinada aos fofoqueiros que ficaram bronqueados com o procedimento de algum estabelecimento ou que tenham feito uma compra descomunal e tenham "quebrado a cara !".

Este espaço tem por finalidade, mostrar a realidade dos fatos a abrir os olhos de nossos "irmãos" usuários, pois usuário pode até ser descoupado e coçador de saco, mas não é otário !!

Colaboram para esta coluna pois vocês só têm a ganhar !!!

DICAS E MACETES

A sessão de Dicas e Macetes é voltada para os " Malucos da programação" e que devoram toda e qualquer rotina que cair em suas mãos.

Esta, como todas as outras sessões da revista, vai sobreviver dependendo da colaboração dos usuários de micros de todas as linhas.

Colaboram e vocês verão suas rotinas publicadas e seus nomes em destaque nas próximas edições.

-Rotina para implementar um CLS em L.M. no MSX.

```
10 CLEAR 200,&HDFFF
20 POKE &HDFFF,&HCD
30 POKE &HE000,&HC3
40 POKE &HE001,&H0
50 POKE &HE002,&HC9
60 DEFUSR 1=&HDFFF
70 X=USR1(I)
```

-Corrigir a data do MSX pelo Basic.

POKE &HF240,XX =>(XX), é o dia do mês.

POKE &HF249,XX =>(XX), é o mês do ano.

POKE &HF24A,XX =>(XX), é o ano

Obs. Deve-se somar 1980 ao ano.

ENCONTRO DE USUÁRIOS

Esta sessão foi criada para promover encontros de usuários das mais diferentes linhas de micros e através dela, poderem trocar correspondência entre si.

E claro, óbvio e evidente que no primeiro número da revista não terá nenhuma novidade nesta sessão, mas todos esperamos que na próxima edição, tenhamos uma "galerona" se correspondendo através da revista.

- Escrevam !!! -

CARTAS

Pô, vocês não estavam esperando encontrar nenhuma observação, reclamação ou qualquer tipo de manifestação por parte de leitores logo na primeira edição da revista né ?

Logo, para poder aparecer alguma coisa nesta sessão, vocês devem escrever, expressando suas idéias e mostrando seus pontos de vista.

- Até lá !! -

CLUBE MICRO LANCES

A revista Micro Lances está fundando um clube de usuários de computadores e pretende fazer a correspondência entre os mesmos.

A correspondência será feita dentro das áreas de interêsse de cada leitor e posteriormente será publicada nesta mesma sessão.

Os usuários que desejarem participar do clube deverá recortar ou copiar o cupom abaixo e nos remeter devidamente preenchido com letras "LEGÍVEIS".

SIM, DESEJO FAZER PARTE DO CLUBE MICRO LANCES

NOME ______________________________

ENDEREÇO ______________________________

BAIRRO ______________ CIDADE ______________ TEL ________

NASCIMENTO ___/___/___ PROFISSÃO ______________ SEXO ________

EQUIPAMENTO ______________________________

____

ÁREA DE INTERÊSSE ______________________________

____

OBSERVAÇÕES ______________________________

____

FINAL

Bom, visto que a "maioria" dos usuários da microcomputado res não são "Tapados", foi possível se fazer entender que esta ravista é movida pelas "booas" dos laitores.

Todo o passoal da adição, embora sejam grandes possuidores da um orânio rapleto de nada, têm sa mostrado interessados em transmitir o melhor de si.

Apasar da todas as dificuldadas a por MICRO LANCES astar iniciando agora no mercado, todos estamos tantando fazer com que os usuários se entusiasmem mais com o ramo a com sau equipamento a que não sa sintam "perdidos no espaço!!".

Nós contamos com a sua participação pois o sagundo númaro da ravista irá dapandar da participação da cada usuário.

Colaborem a crasçam com MICRO LANCES !!!

Até o próximo número !!!

NO PRÓXIMO NÚMERO:

A INTRODUÇÃO DOS PERIFÉRICOS

POUCOS DÃO O VALOR MERECIDO PELOS PERIFÉRICOS, MAS SEM ELES, SEU EQUIPAMENTO FICARIA TOTALMENTE LIMITADO.

FLUXOGRAMAÇÃO

INICIAÇÃO AO ESTUDO DA FLUXOGRAMAÇÃO, O PRIMEIRO PASSO PARA UMA PROGRAMAÇÃO SEM ERROS.

KNIGHT LEON

TODOS OS MACETES E TODAS AS DICAS PARA TERMINAR ESTE GRANDE JOGO.

UMA QUESTÃO DE LÓGICA

UM GRANDE QUEBRA-CABEÇA QUE COM CERTEZA, IRÁ MEXER MUITO COM A CABEÇA DOS LEITORES.

...E MUITO MAIS

CONFIRA!